



Nieuw Land zet vensters open

**Docentenhandleiding onderbouw voortgezet onderwijs
(beknopte versie van de handleiding inclusief de antwoorden)**

Inleiding

Met deze spelgerichte kijktocht wandelen leerlingen door de geschiedenis van Flevoland. Aan de hand van vragen verzamelen zij kwartetkaarten. Tenslotte spelen zij het kwartetspel tegen elkaar. De winnaar is het groepje dat de meeste kwartetten verovert.

Het museumbezoek

- + Bij binnenkomst in het museum meldt u zich met uw leerlingen bij de receptie. De docent ontvangt bij de receptie de volgende onderdelen:
 1. De vraagkaart (v.o.) voor de leerlingen; dit zijn totaal 32 vraagkaarten. Bij > 16 leerlingen zijn twee sets vraagkaarten nodig.
 2. De kwartetkaarten (v.o.); dit zijn 32 speelkaarten.
 3. De antwoordkaarten (v.o.); dit zijn 32 antwoordkaarten.
 4. Een schrijfplank met antwoordvel voor de antwoorden en een pen/potlood per 4 leerlingen.
- + Vervolgens kunt u de jassen en tassen in de garderobe opbergen.
- + U gaat naar De Buis, de tentoonstellingsruimte op de tweede verdieping. Op de entresol (de 'derde' verdieping) kan de museumles starten. Hier staan tafels en stoelen klaar

Het spel en de regels

Indeling van de klas

Bij de entresol in De Buis nemen de leerlingen plaats achter de tafels met stoelen. De indeling van de groep begint.

Er wordt altijd met 4 groepen gespeeld, of een meervoud van dat aantal groepen. De klas tot en met 16 leerlingen wordt in 4 groepen verdeeld. Klassen met meer dan 16 leerlingen worden in 8 groepen verdeeld.

< 16 leerlingen: groep 1 t/m 4 speelt tegen elkaar.

> 16 leerlingen: groep 1 t/m 4 en & groep 5 t/m 8 speelt tegen elkaar.

Schema

Het schema hieronder geeft aan uit hoeveel leerlingen een groep kan bestaan bij een klasgrootte van 8 tot 32 leerlingen. U bent natuurlijk vrij om zelf de groepsgrootte in te delen maar wij raden aan niet meer dan 4 leerlingen per groepje in te delen. Let op: altijd uitgaan van 4 groepen

GROEP	AANTAL LL.	groep 1	groep 2	groep 3	groep 4
>8 - <16	8	2	2	2	2
	9	3	2	2	2
	10	3	3	2	2
	11	3	3	3	2
	12	3	3	3	3
	13	4	3	3	3
	14	4	4	3	3
	15	4	4	4	3
	16	4	4	4	4

Bij meer dan 16 leerlingen, maak 8 groepen

GROEP	AANTAL LL.	groep 1	groep 2	groep 3	groep 4	groep 5	groep 6	groep 7	groep 8
>16	17	3	2	2	2	2	2	2	2
	18	3	3	2	2	2	2	2	2
	19	3	3	3	2	2	2	2	2
	20	3	3	3	3	2	2	2	2
	21	3	3	3	3	3	2	2	2
	22	3	3	3	3	3	3	2	2
	23	3	3	3	3	3	3	3	2
	24	3	3	3	3	3	3	3	3
	25	4	3	3	3	3	3	3	3
	26	4	4	3	3	3	3	3	3
	27	4	4	4	3	3	3	3	3
	28	4	4	4	4	3	3	3	3
	29	4	4	4	4	4	3	3	3
	30	4	4	4	4	4	4	3	3
	31	4	4	4	4	4	4	4	3
	32	4	4	4	4	4	4	4	4

Opdrachten in stappen

- + Na indeling krijgen alle groepen acht (willekeurige) vraagkaarten van de docent.
Met die vragen gaan de groepen leerlingen op zoek naar de juiste levensgrote kwartetkaart.
Daarop is doorgaans het antwoord te vinden. De antwoorden noteren de leerlingen op het antwoordenvel.
- + De kinderen hebben 20 minuten de tijd om de vragen op te zoeken. Na 20 minuten verzamelen leerlingen zich weer in de entresol van De Buis.
- + Als de kinderen zitten worden de vragen nagekeken. Dat doen de leerlingen onderling.
Groep 1 ≤ ≥ 3 (dus groep 1 kijkt antwoorden groep 3 na en vice versa).
Groep 2 ≤ ≥ 4. Bij > 16 leerlingen: groep 5 ≤ ≥ 7; groep 6 ≤ ≥ 8.
Groep 1 geeft de antwoorden (die ze hebben genoteerd op antwoordenvel op de schrijfplank) aan groep 3. Groep 3 geeft hun antwoorden aan groep 1. Groep 2 en 4 doen hetzelfde.
- + De docent legt de antwoordkaarten op tafel.
De leerlingen kunnen de vragen nakijken aan de hand van de antwoordkaarten.

- + De docent legt de kwartetkaarten op de tafel.
 - Antwoord goed? Elke goed beantwoorde vraag levert een kwartetkaart op. Zoek de overeenkomstige kwartetkaart en geef die aan de groep.
 - Antwoord fout? De kwartetkaarten voor fout (of niet) beantwoorde opdrachten worden op een blinde stapel (op de kop) in het midden van de tafel gelegd.

Het kwartetspel spelen

Nu wordt het kwartet gespeeld. De spelregels:

1. De groep met de meest veroverde kwartetkaarten begint.
Bij gelijke aantallen begint de groep met het hoogste nummer (eerst groep 1 dan groep 2 etc.)
2. Vraag een kaart aan één van de andere groepen.
Bijvoorbeeld: "Groep 2; heb jij voor mij van Flevoland in de oudheid, 1. Swifterbantcultuur?".
Dit moet dan wel een kaart zijn van een kwartet waarvan je zelf minimaal een kaart in je hand hebt.
 - 2a Heeft de andere groep de juiste kaart wel?
Dan moet hij deze kaart aan de vragende groep afgeven. De vragende groep mag doorgaan met kaarten vragen. Dit mag aan dezelfde of een andere groep.
 - 2b Heeft de andere groep de kaart niet?
Neem een kaart van de blinde stapel. (je mag geen kaart van de blinde stapel nemen als je groep al eerder in je beurt een kaart van een (andere) groep heeft veroverd).
3. De groep aan wie je het laatst een kaart vroeg is nu aan de beurt.
Als je een setje van vier kaarten hebt, roep je 'Kwartet!' en leg je de vier bij elkaar horende kaarten voor je neer op tafel.
4. Het spel is afgelopen als alle kwartetkaarten uitgespeeld zijn.
 - 4a. De winnaar is de groep met de meeste kwartetten.

Antwoorden op de vragen

1. Swifterbantcultuur

1. Wat aten de Swifterbantmensen 6000 jaar geleden?

Antwoord: wilde dieren, vis, vrucht en zaden, opbrengst landbouw

1a. Wat deed de Swifterbantmens anders dan zijn prehistorische voorganger?

Antwoord: de prehistorische mens was een jager die rondtrok. De Swifterbantmens vestigde zich als boeren op een vaste plek

2. Flevo lacus

2. Waarom was Flevo Lacus zo belangrijk voor de Romeinen?

Antwoord: om Germanië (Duitsland) te veroveren.

2a. De Limes was de Romeinse grens die langs de Oude Rijn liep. Wat voor uitgebreid gebied lag daarboven?

Antwoord: Moerasgebied

3. Almaere naar Zuiderzee

3. Als je door het venster naar buiten kijkt zie je Flevo Lacus, Almaere en de Zuiderzee in een oogopslag. Hoe heet dit water tegenwoordig?

Antwoord: Markermeer

3a. Waardoor gingen dorpen in de Middeleeuwen steeds vaker ten onder?

Antwoord: Door stormen en overstromingen omdat het meer Almaere een ruwe (Zuider)zee werd met eb en vloed.

4. Heren van Kuinre

4. Vanaf welke twee nog steeds bestaande eilanden ondernamen de 'roofridders' hun piraterij

Antwoord: Urk en Schokland;

4a. De Heren van Kuinre hadden het vaak gemunt op handelaren van de Hanzesteden. Hoe heten de schepen van die handelaren?

Antwoord: Koggen

5. Slag op de Zuiderzee

5. Waarom is deze slag zo belangrijk geweest in de Tachtigjarige Oorlog?

Antwoord: Het was het keerpunt in de Tachtigjarige Oorlog.

5a. Waarom was de Zuiderzee zo belangrijk in de strijd tussen de Spanjaarden en de Oranjegezindten (de Watergeuzen).

Antwoord: Vervoer ging over het water. Zuiderzee was een belangrijk knooppunt

6. Zuiderzee als verkeersplein

6. Buiten ligt het bekende VOC-schip De Batavia. Zal die hier in de Gouden Eeuw ook kunnen hebben gevaren?

Antwoord: Ja, de Zuiderzee was immers het verkeersplein van vervoer over water

6a. Hoe komt het dat er honderden scheepswrakken in de bodem van Flevoland liggen ?

Antwoord: Zuiderzee was een verkeersplein. Het was druk bevaren. Storm en ondiepten zorgden ervoor dat er nog wel eens een schip zonk.

7. Geloof op de eilanden

7. Neem plaats op de kerkbank

Lees deze stelling: "het geloof brengt alleen maar oorlog en ellende met zich mee".

Verzin een argument tegen die stelling. En verzin een argument voor die stelling.

Antwoord: alles goed, als er maar twee antwoorden zijn

7a. Waar had de dominee van Urk meer moeite mee. De katholieke Spanjaarden of de bemoeizuchtige overheid.

Antwoord: Bemoeizucht van koning Willem I.

8. Ondergang van Schokland

8. Wat probeerde koning Willem I om de armoede op Schokland tegen te gaan.

Antwoord: hij zorgde voor twee weverijen op Schokland

8a. Waarom staat Schokland, net als de piramiden van Gizeh, op de werelderfgoedlijst van UNESCO?

Antwoord: Het is een eiland op het droge; een eiland in de polder.

9. Inpolderen met windkracht

9. Hoe wilde Stevin de Zuiderzee afsluiten?

Antwoord: door de Waddeneilanden met elkaar te verbinden met dijken

9a. Hoe heette het eiland Urk in de tijd van Stevin?

Antwoord: Erck

10. Inpolderen met stoomkracht

10. Welke gevolgen had de Zuiderzeewet voor de Zuiderzeevissers?

Antwoord: werkloosheid

10a. Door welke wet werden Nederlanders gestimuleerd om plannen te maken?

Antwoord: Grondwet in 1848

11. Het Plan Lely

11. Welke twee oorzaken zorgden ervoor dat de plannen van Lely toch werden uitgevoerd

Antwoord: tekort aan voedsel door Eerste Wereldoorlog. De overstromingen in 1916 van gebieden aan de Zuiderzee

11a. Wat is de functie van dat gebouw op de foto?

Antwoord: Het is gemaakt om water weg te pompen of in te laten (Lely om Wieringermeer droog te malen).

12. Zuiderzeeproject in crisistijd

12. Welke twee eilanden hielden ook op te bestaan als eiland in 1942?

Antwoorden: Urk en Schokland

12a. Het lijkt of de mannen op de foto iets onder hun laarzen hebben. Waarvoor dient dat?

Antwoord: tegen wegzakken in de modder (naam: trippen)

13. Nederlands Onderduikersparadijs

13. Waarom greep de Duitse bezetter niet in om de onderduikers op te pakken?

Antwoord: De arbeiders werkten op de Noordoostpolder om het nieuwe land te ontginnen om het klaar te maken voor voedselproductie voor de Duitsers.

13a. Zet de volgende activiteit om een polder bouwrijp te maken in de juiste volgorde

Antwoord: dijk bouwen, water eruit malen, greppels en sloten graven. koolzaad zaaien, graan telen.

14. Nagele, het nieuwe bouwen

14. Als jij architect was van het Nieuwe Bouwen; hoe zou jouw huis eruit zien?

Antwoord: als het maar rechthoekig is.

14a. Waar haalden de architecten van het Nieuwe Bouwen hun inspiratie vandaag?

Antwoord: Van de kunstenaars van de Stijl

15. Maakbare samenleving

15. Sinds 1986 is de provincie Flevoland ingesteld. Hoe heet de hoofdstad? Antwoord: Lelystad

15a. Zullen er meer kolonisten wonen in de NOP of in Zuidelijk Flevoland

Antwoord: In NOP; daar werden de kolonisten nog door de regering toegewezen. Nadat er steden in Flevoland werden gebouwd maakten de mensen zelf de keuze.

16. Nieuwkomers

16. Wat zijn autotochtone mensen?

Oorspronkelijk Nederlandse mensen; geboren uit twee Nederlandse ouders.

16a. Waarom wonen er zoveel allochtonen in Lelystad en Almere?

Antwoord: Trek uit steden Amsterdam, Rotterdam en Den Haag. Stadsvorming van Lelystad en Almere

Contact

Nieuw Land

Museum+Archief+Studiecentrum

Oostvaardersdijk 01-13

Postbus 73

8200 AB Lelystad

T (0320) 26 07 99

F (0320) 26 04 36

E info@nieuwlanderfgoed.nl

I www.nieuwlanderfgoed.nl